

## **PERATURAN PERMAINAN BOLA SEPAK**

### **1.0 NAMA**

Pertandingan ini dinamakan Kejohanan Bola Sepak 9 Sebelah Sukan Staf UTeM.

### **2.0 PERATURAN PERTANDINGAN**

Mengikut undang-undang dan Peraturan Am Sukan Staf UTeM yang dikuatkuasakan sepanjang pertandingan ini.

### **3.0 UNDANG-UNDANG PERMAINAN**

Selain daripada peraturan-peraturan terkandung, pertandingan ini akan diputuskan mengikut **Undang-Undang Persatuan Bola Sepak Antarabangsa (FIFA)** dan terjemahan **Persatuan Bola Sepak Malaysia (FAM)** yang berkuatkuasa pada ketika ini.

### **4.0 KELAYAKAN PEMAIN**

Rujuk Perkara 3.0 Peraturan Am Kejohanan Sukan Staf UTeM.

### **5.0 FORMAT PERTANDINGAN**

5.1 Berpasukan 9 Sebelah - (30 minit perlawanan -15/5/15minit)

### **6.0 PEMBENTUKAN PASUKAN**

6.1 Semua pasukan diwajibkan mendaftar senarai nama pemain di dalam borang yang disediakan.

6.2 **Setiap pasukan boleh mendaftar 15 pemain dan 2 pegawai (rujuk peraturan Am).**

### **7.0 SISTEM PERTANDINGAN**

7.1 Semua acara akan dijalankan secara liga dalam kumpulan pada pusingan awal dan johan & johan kumpulan akan bermain sistem kalah mati (*Knock out*) untuk peringkat seterusnya.

7.2 Tiada masa tambahan diperuntukan pada pusingan kalah mati dan sekiranya keputusan seri, sistem sepakan penalti akan digunakan mengikut ketentuan berikut :

- 3 (tiga) sepakan dari tanda penalti, sekiranya seri,
- Sistem sepakan penalti (*sudden death*) akan digunakan sehingga ada pemenang

- 7.3 Setiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 7 pemain sebelum sesuatu perlawanan dimulakan. Jika kurang dari jumlah ini dan selepas 10 minit dari masa yang telah dijadualkan, pasukan tersebut dikira menerima kekalahan dengan jaringan 3-0.
- 7.4 Pemain gantian adalah terdiri dari 15 pemain yang didaftarkan di dalam borang pendaftaran sahaja dan pertukaran pemain boleh menggunakan sistem “**rolling substitutes**”
- 7.5 Berikut adalah cara memutuskan keputusan kumpulan (peringkat liga):
- |           |   |        |
|-----------|---|--------|
| a) Menang | - | 3 mata |
| b) Seri   | - | 1 mata |
| c) Kalah  | - | 0 mata |
- 7.6 Sekiranya setiap pasukan dalam kumpulan mempunyai mata yang sama, sistem Berikut akan digunakan
- a) Sekiranya 2 pasukan mendapat mata yang sama, keputusan perlawanan diantara pemain akan digunakan (*head to head*)
  - b) Sekiranya 3 pasukan mendapat mata yang sama,
    - Pasukan yang mendapat jumlah perbezaan gol yang lebih dikira pemenang (*gol difference*), sekiranya sama
    - pasukan yang menjaringkan gol yang paling banyak, sekiranya sama,
    - pasukan yang mendapat bolos yang paling sedikit, sekiranya sama,
    - Pihak penganjur berhak menentukan sistem yang akan digunakan.
- 7.7 Pemain yang menerima dua (2) kad kuning didalam pertandingan secara automatik akan **digantung satu perlawanan berikutnya** (bermula liga peringkat kumpulan hingga peringkat akhir).
- 7.8 Pemain yang menerima dua (2) kad kuning dan diikuti kad merah akan digantung Satu (1) perlawanan berikutnya
- 7.9 Pemain yang menerima kad merah (*direct red card*) dalam satu perlawanan akan digantung dua (2) perlawanan seterusnya dan sekiranya perlu kes akan dibawa kepada Jawatankuasa tertinggi untuk tindakan selanjutnya.

## 8.0 SISTEM CARTA & UNDIAN PERTANDINGAN

8.1 Pertandingan akan dijalankan menggunakan Sistem Liga kumpulan (pusingan awal) dan johan & naib johan kumpulan akan layak bermain di pusingan Kalah Mati.

8.2 Format Penentuan Kumpulan

JUMLAH Pasukan	Jumlah Kumpulan & Pasukan		
	Jumlah Kumpulan	Kump A	Kump B
6	2	3	3
7		3	4
8		4	4
9		4	5
10		5	5

### 8.3 Cara Dua (2) Kumpulan :

#### 8.3.1 Pusingan Awal

8.3.1.1 Sekiranya enam (6) pasukan atau lebih mengambil bahagian, pasukan akan dibahagikan kepada dua (2) kumpulan iaitu kumpulan A & B dan pertandingan dijalankan secara liga.

8.3.1.2 Johan tahun lepas akan berada di kedudukan A1, Naib Johan akan berada di kedudukan B1 dan Tempat Ke-3 dan Ke-4 akan diundi untuk kedudukan A2 atau B2.

8.3.1.3 Sekiranya ada pasukan menarik diri sebelum jadual rasmi dijadualkan dalam mana-mana kumpulan dan hanya tinggal 2 pasukan sahaja dalam satu kumpulan, maka satu pasukan terakhir yang berada dalam kumpulan lagi satu akan dipindahkan secara automatik kedalam kumpulan yang tinggal 2 pasukan tersebut.

#### 8.3.2 Pusingan Separuh Akhir

8.3.2.1 Johan kumpulan A akan bertemu dengan Naib Johan Kumpulan B dan Johan kumpulan B akan bertemu dengan Naib Johan kumpulan A dan perlawanan dijalankan secara kalah mati.

#### 8.3.3 Pusingan Akhir

8.3.3.1 Pemenang bagi setiap perlawanan akan berlawan untuk menentukan Johan dan Naib Johan.

## 9.0 PERKARA LARANGAN

- 9.1 Pemain tidak dibenarkan meninggalkan gelanggang permainan kecuali dengan kebenaran Pengadil.
- 9.2 **Memakai selipar dan seluar pendek / jeans tidak dibenarkan semasa bermain.** Semua Ketua Pasukan adalah diminta memastikan semua pemain berpakaian kemas.

## 10.0 ALATAN PERTANDINGAN

- 10.1 Peralatan pertandingan yang diguna pakai semasa pertandingan adalah mengikut seperti yang telah ditetapkan oleh Undang-Undang.
- 10.2 Para peserta hanya perlu membawa peralatan sendiri semasa kejohanan.

## 11.0 MENARIK DIRI/MENYERAH KALAH

- 11.1 Setiap pasukan/pemain hendaklah menghabiskan setiap perlawanan dan tidak boleh dengan sengaja memberi kemenangan percuma kepada pihak lawan melainkan telah mendapat pengesahan daripada Pegawai Perubatan yang disediakan oleh Pihak Penganjur.
- 11.2 Pasukan/pemain yang menarik diri dari perlawanan akan diberikan 3 mata kemenangan kepada pihak lawan dan semua keputusan sebelum penarikan tidak akan dikira (bergantung kepada keadaan)
- 11.3 Pihak Penganjur dan pengerusi permainan berhak membuat keputusan sekiranya ada perkara yang tidak dinyatakan dan keputusan adalah muktamad.

## 12.0 HADIAH & PEMENANG

Rujuk perkara 14.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Staf UTeM.

## 13.0 PERKARA-PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Rujuk perkara 17.0 Peraturan AM Kejohanan Sukan Staf UTeM.

## 14.0 RINGKASAN PINGAT

KATEGORI BERPASUKAN	EMAS	PERAK	GANGSA
Pegawai	2	2	2
Atlet	15	15	15
<b>JUMLAH</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>17</b>